CAPCOM®

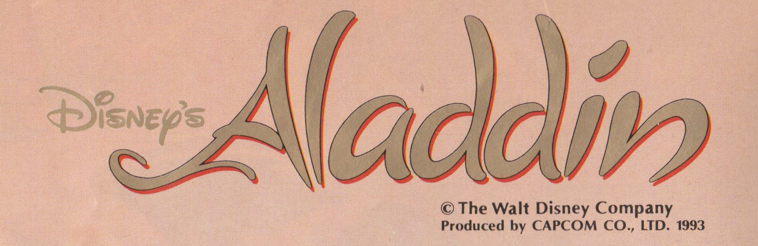
SNSP-RJ-NOE/SFRG

Disney's Aladdin

SPIELANLEITUNG



HINWEIS: BITTE LIES DIE VERSCHIEDENEN BEDIENUNGSANLEITUNGEN, DIE SOWOHL DER NINTENDO HARDWARE, WIE AUCH JEDER SPIELKASSETTE BEIGELEGT SIND, SEHR SORGFÄLTIG DURCH!





INHALT

Wir freuen uns, daß Du Dich für die "Aladdin"-Spielkassette für Dein Super Nintendo Entertainment System entschieden hast.

Wir schlagen vor, daß Du Dir diese Spielanleitung gründlich durchliest, damit Du an Deinem neuen Spiel viel Freude hast. Hebe Dir dieses Heft für späteres Nachschlagen auf.



WICHTIGE HINWEISE

Folgende Punkte solltest Du unbedingt beachten, wenn Du an Deinem neuen Videospiel "**Aladdin**" für das Super Nintendo ungetrübten Spaß haben möchtest.

1. Dies ist eine präzisionsgefertigte Spielkassette. Sie sollte weder übermäßiger Hitze noch größerer Kälte ausgesetzt werden. Die Kassette nicht anstoßen, nicht fallen lassen und nicht auseinandernehmen.

2. Anschlußkontakte nicht besprühen, verschmutzen oder mit Feuchtigkeit in Berührung bringen. Dies kann die Spielkassette und/oder das Grundgerät beschädigen.

3. Nicht mit Verdünner, Benzin, Alkohol oder ähnlichen Lösungen reinigen.

4. Bewahre die Spielkassette nach Gebrauch in der dafür vorgesehenen Packung auf.

5. Überprüfe stets die Kontakte der Spielkassette auf Verunreinigungen, bevor Du sie in die Spielkonsole einsetzt.



BEVOR DAS ABENTEUER BEGINNT

1. Stecke Deine "**Aladdin**"-Spielkassette korrekt in Dein Super Nintendo und schalte das Gerät ein.

2. Zunächst erfährst Du wichtige Hintergrundinformationen über das Geheimnis der Lampe und Aladdins bevorstehendes Abenteuer. Kennst Du die Geschichte bereits, drücke **Start** um sofort zum Titelbildschirm zu gelangen.

3. Auf dem Titelbildschirm erscheinen folgende Wahlmöglichkeiten: DRÜCKE START, PASS WORT und OPTIONEN. Bewege mit dem Steuerkreuz die Hand des Dschinnis auf DRÜCKE START und drücke den **Start-Knopf**.

   (Näheres zu PASS WORT später in dieser Spielanleitung)

   (Näheres zu OPTIONEN später in dieser Spielanleitung)

4. Jetzt findest Du Dich in der orientalischen Metropole Agrabah wieder, eine Stadt der Geheimnisse und der Verzauberung. Du lernst den jungen Aladdin und seinen zahmen Affen Abu kennen. Sie rennen gerade über den Marktplatz, auf der Flucht vor den Wachen des Sultans.

5. Du kannst jederzeit aus dem Abenteuer mit Aladdin aussteigen, indem Du Dein Super Nintendo einfach ausschaltest und die Spielkassette herausnimmst.



DAS GEHEIMNIS DER LAMPE!

Schon seit vielen Jahren bin ich hinter der geheimnisvollen Lampe her, und heute nacht war sie greifbar nahe. Bereits vor einiger Zeit war es mir gelungen die Einzelteile des sagenumwitterten goldenen Skarabäus zusammenzusetzen, nachdem ich eine abenteuerliche Reise durch die Welt der Magie überstanden hatte. Bei dieser gefährlichen Suche in den dunklen Tiefen der Wüste stand mir der gemeine Dieb Gazzim zur Seite. Hilflos hatten wir beide zusehen müssen, wie der Skarabäus wieder in seine zwei Hälften zerfiel und im ewigen Sand der Wüste verschwand. Das war es, nach dem ich gesucht hatte.

Plötzlich bewegte sich der Sand unter uns und ein riesiger Tigerkopf tauchte aus dem mondbeschienenen Dünen auf. Ich hatte sie gefunden! Nach der langen Suche — die Höhle der Wunder!

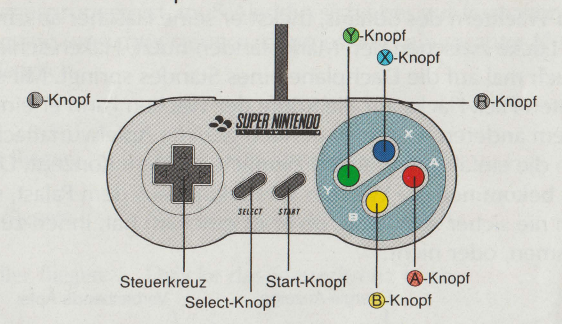
Ich schickte Gazzim mit genauen Anweisungen hinein in das Maul des Tigers. Er sollte mir die geheimnisvolle Lampe bringen, die wundersame Kräfte besitzt. Schon außerhalb der Höhle konnte man diese geheimnisvolle Kraft spüren. Aber mit dem, was dann geschah, hatte niemand gerechnet...

Die Höhle selbst schien lebendig zu werden und begrub Gazzim unter ihrem steinigen Leibe. Eine unheilvolle Stimme verkündete: "So höre meine Worte: Nur derjenige kann diese Höhle betreten, der reinen Herzens ist, auch wenn der äußere Schein es nicht zeigt!"

Nun bin ich auf der Suche nach eben diesem Menschen, denn nur mit ihm kann ich die Kraft der Lampe erlangen!

ALADDIN IN AKTION

Hinweis: Auf dem OPTIONEN-Bildschirm kann die Belegung der Controller-Knöpfe individuell verändert werden.



Aladdin geht nach rechts oder links: Drücke das Steuerkreuz nach **rechts** oder **links.**

Aladdin duckt sich: Drücke das Steuerkreuz nach **unten.**

Aladdin springt: Drücke den **B-Knopf.**

Aladdin rennt schneller: Drücke den **Y-Knopf.**

Aladdin wirft mit Äpfeln: Drücke den **A-Knopf.**

Aladdin gleitet mit dem Tuch durch die Lüfte: Halte den **R-Knopf** gedrückt. (Funktioniert nur, wenn Aladdin ein Tuch gefunden hat.)

Aladdin macht vom Kopf eines Gegners oder von einem Gegenstand aus einen Flick-Flack: Springe auf den Gegner oder den Gegenstand und halte den **B-Knopf** gedrückt.

Aladdin hält sich an einer Mauer oder ähnlichem fest: Springe gegen den Mauervorsprung oder ähnliches und Aladdin hält sich automatisch fest, wenn er nah genug ist, um Halt zu finden.

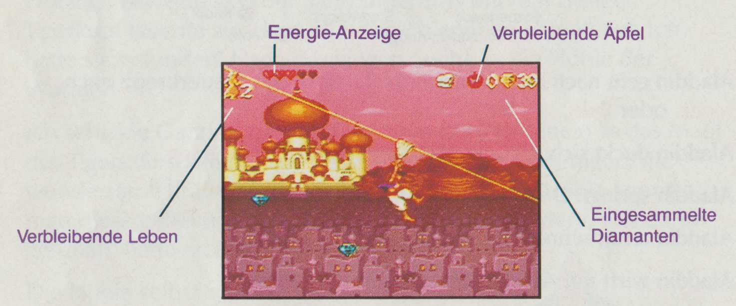
Aladdin klettert hinauf: Hängt Aladdin an einer Wand oder ähnliches, drücke das Steuerkreuz nach **oben.**

Spielpause einlegen: Drücke den **Start-Knopf.**



IMMER AUF DER HUT SEIN!

Für Aladdin und seinen Freund Abu ist es bereits zur zweiten Natur geworden, immer mit dem Schlimmsten zu rechnen. Auf der Flucht vor den Wächtern des Sultans, trickst er seine Häscher aus, indem er jede Lücke zwischen den Marktständen nutzt, Haken schlägt oder auch mal auf die Dachplane eines Standes springt. Mit seinen gekonnten Flick-Flacks auf die Köpfe der Wachen kann er einen nach dem anderen ausschalten. Auch gezielte Apfelwurfattacken bringen die einfältigen Wachen ziemlich aus dem Konzept. Doch ständig bekommen die Wachen Verstärkung aus dem Palast, so daß Aladdin nie sicher sein kann, ob er es geschafft hat, ihnen zu entkommen, oder nicht.



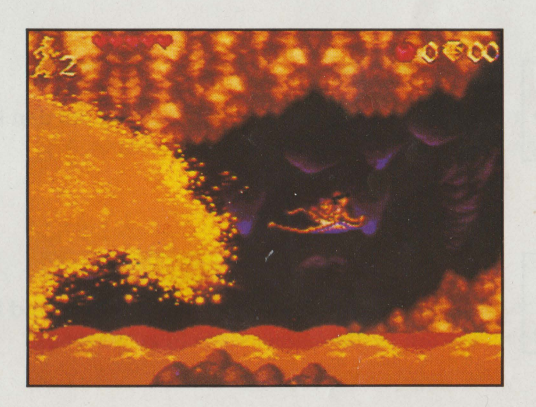
Noch kann Aladdin sich gar nicht vorstellen, was ihn in dem bevorstehenden Abenteuer alles erwarten wird. Er wird mit Gefahren und Kräften konfrontiert, von denen man nicht einmal zu träumen wagt. Auch die kleinste Unachtsamkeit kann das Ende für Aladdin bedeuten. Ist er jedoch immer auf der Hut, wird er seinem Glück und seiner Bestimmung näher kommen!



DER FLIEGENDE TEPPICH

Sobald es eng wird und Aladdin ein Transportmittel braucht, taucht der fliegende Teppich wie aus dem Nichts heraus auf. Sobald er auf ihn aufgesprungen ist, muß Aladdin sich aber gut festhalten und gleichzeitig umsichtig steuern, denn es wird ein rasanter Flug auf dem Teppich.

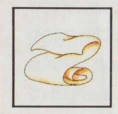
Höher fliegen:	Drücke das Steuerkreuz nach **oben**.
Tiefer fliegen:	Drücke das Steuerkreuz nach **unten**.
Schneller fliegen:	Drücke das Steuerkreuz nach **rechts**.
Langsamer fliegen:	Drücke das Steuerkreuz nach **links**.





VERZAUBERTER ORIENT

In und um die Stadt Agrabah drumherum findet Aladdin jede Menge wunderliche Gegenstände, die ihm helfen, sein Abenteuer heil zu überstehen.



Tuch

Mit Hilfe eines Tuches kann Aladdin durch die Lüfte gleiten.



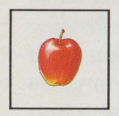
Vasen

Darin haben die Bewohner Agrabahs ihre Vorräte verstaut.



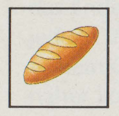
Schatztruhen

Aladdin öffnet sie mit einem Sprung auf den Deckel und freut sich über die Schätze darin.



Äpfel

Aladdin sammelt alle Äpfel, die er findet und benutzt sie, um Gegner außer Gefecht zu setzen.

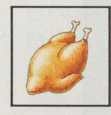


Brote

Nach dem Verzehr eines Brotlaibes kann Aladdin ein Herz seiner Energie-Anzeige auffüllen.

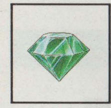


VERZAUBERTER ORIENT FORTSETZUNG



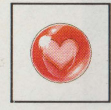
Hähnchen

Nachdem Aladdin ein gegrilltes Hähnchen gegessen hat, sind alle Herzen seiner Energie-Anzeige aufgefüllt.



Smaragde

Kann Aladdin 100 Smaragde einsammeln, bekommt er ein Extraleben gutgeschrieben.



Herzen

Findet Aladdin eines dieser wertvollen Herzen, erhält er ein zusätzliches Herz für seine Energie-Anzeige.



Magische Lampe

Findet Aladdin diese magische Lampe, erhält er ein Extraleben — eine weitere Chance, dieses Abenteuer zu bestehen.



ALADDINS WELT

Der Basar

Der belebte Basar von Agrabah ist Schauplatz einer wilden Jagd. Aladdin und Abu sind auf der Flucht vor den Wachen des Sultans.



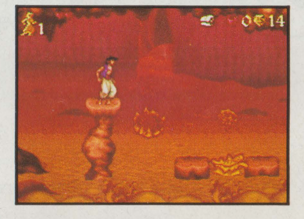
Die Höhle der Wunder

Dem Palastverlies und somit dem Sultan entkommen, suchen Aladdin und sein kleiner Affe in dieser Höhle nach der magischen Lampe.



Die Flucht aus der Höhle

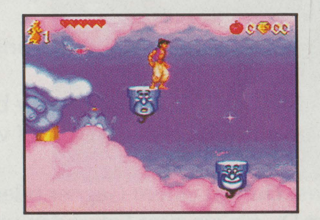
Weil Abu versucht, einen wertvollen Edelstein zu stehlen, erwacht die Höhle der Wunder zum Leben und versucht die beiden Abenteurer unter sich zu begraben.



ALADDINS WELT FORTSETZUNG

Im Inneren der Lampe

Aladdin hat an der Lampe gerieben und plötzlich entweicht ein mächtiger Dschinni der wundersamen Leuchte. Er lädt Aladdin ein, sich das Innere der Lampe anzusehen.



Die Pyramide

Nachdem Abu vom fliegenden Teppich heruntergefallen ist, wird er in die sandigen Tiefen einer Pyramide herabgezogen. Aladdin folgt ihm, um Abu herauszuholen, bevor ihn Grabräuber entdecken.



Dschafars Palast

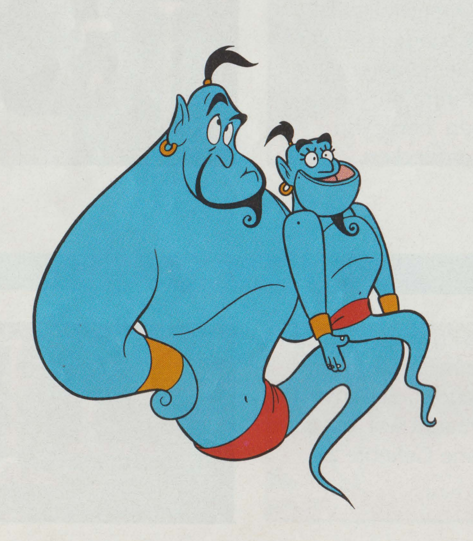
Die liebliche Prinzessin Jasmin wird von Dschafar gefangen gehalten. Aladdin, der ans Ende der Welt verbannt war, eilt zur Hilfe, um seine Geliebte zu befreien.





HÖRE AUF DEN DSCHINNI!

1. Wenn Du an einem Mast oder ähnlichem hin- und herschwingst, kannst Du mit den Füßen Gegner aus dem Weg räumen.
2. Mit Anlauf kannst Du weiter springen als ohne.
3. Manche Gegner kannst Du nur bezwingen, wenn Du mehrmals einen Flick-Flack auf ihren Kopf vollführst.
4. Wirst Du von einem Gegner oder einem Gegenstand getroffen, bist Du für ein paar Sekunden unverwundbar. Nutze diese kurze Zeit, um gefährliche Hindernisse zu überwinden.
5. Wenn Du mit dem fliegenden Teppich unterwegs bist, fliege nicht zu schnell vorwärts, sonst kannst Du nicht sehen, welches Hindernis Dich als nächstes erwartet.





DER OPTIONS-BILDSCHIRM

Bewege Dschinnis Hand auf dem Titelbildschirm zu OPTIONEN und drücke den **Start-Knopf**. Nun erscheint ein Bildschirm, auf dem Du den Cursor mit dem Steuerkreuz auf die gewünschte Option bewegst, so daß diese aufleuchtet.



STEUERUNG

- Entscheide, wie Du die Tastenbelegung auf dem Controller für die verschiedenen Aktionen haben möchtest.
- Drücke das Steuerkreuz nach links oder rechts, bis Du die gewünschte Controller-Belegung gefunden hast.

MUSIK

- Höre Dir die verschiedenen Hintergrund-Melodien an, die Aladdin in seinem Abenteuer begleiten.
- Drücke das Steuerkreuz nach links oder rechts, um die verschiedenen Melodien anzuwählen und drücke den **B-Knopf**, um sie anzuhören.

KLANG

- Entscheide selbst, ob Du das Spiel lieber in STEREO oder in MONO hören willst.
- Drücke das Steuerkreuz nach links oder nach rechts, um das Gewünschte anzuwählen.

HAUPTMENÜ

- Bewege den Cursor auf HAUPTMENÜ und drücke den **Start-Knopf**, um das Optionsmenü zu verlassen.



DIE PAßWORT-FUNKTION

Hat Aladdin einen Level heil überstanden, erscheint der Dschinni und belohnt ihn mit einem magischen Paßwort. Merke Dir genau, welcher Charakter aus welchem Fenster herausschaut, wenn Du später einmal ab dieser Spielstelle das Abenteuer fortsetzen möchtest.



Willst Du nach einer Spielunterbrechung das Abenteuer dort fortsetzen, wo Du vorher das Paßwort bekommen hast, dann wähle auf dem Titelbildschirm PASS WORT an. Der Paßwort-Bildschirm erscheint. Drücke das Steuerkreuz nach oben oder nach unten und wähle den gewünschten Charakter für das erste Fenster aus. Drücke das Steuerkreuz nach rechts, um den richtigen Charakter für die nächste Box eingeben zu können. Nachdem aus allen Fenstern die richtigen Charaktere herausschauen, drücke den **Start-Knopf**. Ist das Paßwort korrekt eingegeben, fügen sich die Teile des goldenen Skarabäus zusammen und bringen Dich mit magischer Kraft zu jenem Abschnitt Deines Abenteuers, an der Du das Paßwort erhalten hast.



NOTIZEN

NOTIZEN

GEWÄHRLEISTUNG



Nintendo of Europe GmbH gewährt auf die Dauer von sechs Monaten ab Kauf eine Qualitätsgarantie für die in Deutschland von Nintendo of Europe GmbH gekauften Produkte.
Beachten Sie bitte folgendes, wenn Sie trotzdem einen Mangel feststellen:

1. Rufen Sie zuerst den Nintendo Kundendienst in Deutschland gebührenfrei unter der Telefon-Nummer 0130-58 06 an, und beschreiben Sie den festgestellten Mangel.
2. Falls kein Bedienungsfehler oder ähnliches vorliegt, schicken Sie das Nintendo-Produkt im Originalkarton zusammen mit dem Kaufbeleg an:

Nintendo of Europe GmbH
Babenhäuser Straße 50
63760 Großostheim
(in Deutschland).

3. Die Gewährleistung ist nach Wahl von Nintendo auf eine Mangelbeseitigung oder auf eine Ersatzlieferung eines mangelfreien Produktes beschränkt; weitergehende Ansprüche sind ausgeschlossen.
4. Die Gewährleistung erlischt, wenn der Mangel auf einer unsachgemäßen Behandlung und/oder nicht autorisierten Reparaturversuchen und/oder sonstigen Beschädigungen nach dem Kauf beruht.
5. Nach dem Ablauf der Gewährleistungsfrist wenden Sie sich bitte fernmündlich mit allen Fragen zu Reparaturwünschen an den Nintendo Kundendienst (gebührenfreie Telefonnummer in Deutschland: 0130-58 06).

Für in Österreich oder in der Schweiz gekaufte Produkte wenden Sie sich bitte an:

Stadlbauer Marketing +
Vertriebs Ges. m.b.H.
Ziegeleistraße 31
A - 5027 Salzburg
Tel.: A - 0662-88 14 76

Waldmeier AG
Auf dem Wolf 30
CH - 4052 Basel
Tel.: CH-061-3 11 88 18

CAPCOM®

NINTENDO OF EUROPE GMBH
BABENHÄUSER STRASSE 50 - 63760 GROSSOSTHEIM

PRINTED IN JAPAN